

МАЛКО ИСТОРИЯ

Образът на чейнчаджията е добре познат на всеки българин живял през социализма. За тогавашната власт той е дребен измамник и таринат, който обменя валута (предимно германски марни и щатски долари) в нарушение на закона, даващ монопол на държавата над търговията с валута.

За обикновения българин обаче, чейнчаджията е продавачът на мечти, който обменя заетните долари! С тези долари в магазините на Кореком тогава се купуваше японска стереоуредба, цветен телевизор с дистанционно, марнови дънки, вносни парфюми и други чудеса. А за клепетата, в това число и авторите на играта, мечтите бяха елени - електронна игра, огромен шоколад (90 цента) или шоколадово яйце с игръчка (60 цента).

ПЪРВИТЕ ЧЕЙНЧАДЖИИ

Първите чейнчаджии, преди в българския език дори да се появи този термин, са сервитьори в курорта „Златни пясъци“, където през 1965 г. отваря врати първият магазин КОРЕККОМ (популярна шега от онова време е, че съкращението означава КОРЕНЦИЯ на КОМУНИЗМА). В секретна справка на МВР от края на годината четем: „Сервитьори, барманци, служители в хотелите и др., на които е била предоставена възможност да събират валута от чужденците при плащане на консумации, не отчитат валутата, а я възстановяват



в български пари, като същата ползват за лични нужди. От друга страна, служители и граждани предлагат на чужденци да купят от тях валута без да държат сметка на личното си и национално достойнство.“ В разсекретен доклад на началника на Държавна сигурност (ДС) - Варна от 1967 г. се казва: „Нашите граждани, болшинството от тях честни и добросъвестни служещи или работници, се унижават да се молят на чужденците да им продадат чужда валута. Това те правят в стремежа си да се сдобият на всяка цена с нещо вносно.“

Ролята на чейнчаджииите става все по-важна през 70-те и 80-те години когато в българските магазини дефицитни стоки са дори кафето и шоколадът. Но дори човек да успее да се сдобие с долари, в КОРЕККОМ е забранено да се пазарува без разрешение за притежаване на валута. Въпреки това българинът, с различни схеми, успява да се сдобие с желаните вносни стоки, които често са на по-добра цена, отколкото на запад, защото КОРЕККОМ е в верига от безмитни магазини.

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА ИГРАТА?

Това е една пъстра, нумористична, леко носталгична история, която искаме да разкажем докато играем и се забавляваме. Много от картите са вдъхновени от истински случаи и приключения на автори и техни приятели по време на залаза на социализма и зората на демокрацията. Играта има 100 карти и е за 2-6 играчи на възраст над 7 г. Времетраенето ѝ е от 15 до 60 минути, според броя играчи. Правилата са лесни, а геймплей меканиката включва планиране и управление на карти, събиране на комплект от карти, нападателни карти „така ти се пада!“, елемент на късмет, следене на изиграни и оставащи в местето карти и др.



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Преди да започнете, ИЗВАДЕТЕ ОТ МИЛАВОТО ТЕСТЕ КАРТИТЕ РАЗРЕШЕНИЕ и ги отделете настрана. Разбъркайте добре останалите и СЛОЖТЕ КАРТА ГАСТЕРБАЙТЕРА НАЙ-ОТДОЛУ, като последна в местето, В НАЧАЛОТО НА ИГРАТА, ВСЕКИ ИГРАЧ СИ ТЕГЛИ ПО ТРИ КАРТИ ОТ МИЛАВОТО ТЕСТЕ. Може да виждате само своите карти и да държите в ръка точно по ТРИ МИЛАВИ КАРТИ и неограничен брой кафяви карти ЛЕВОВЕ и зелени карти ДОЛАРИ.

КОД НА ИГРАТА

Първ играе този, който разкаже забавна история от годините преди 1989, като тегли ЕДНА КАРТА ЛЕВОВЕ ЗАПЛАТА ОТ КАФЯВОТО ТЕСТЕ и НАЙ-ГОРНАТА КАРТА ОТ МИЛАВОТО ТЕСТЕ. Така милавите карти в ръката му стават четири и трябва да изиграе една от тях. Продължават останалите играчи по посока на часовниковата стрелка. Рундът завършва когато и последният играч си вземги карта и изиграе карта. Не забравяйте, че всеки играч преди кога си тегли по една карта левове. Играч, който пропуска код НЕ ПОМУЧАВА КАРТА ЛЕВОВЕ ЗАПЛАТА И НЕ ИГРАЕ през съответния рунд.

Официалният обменен курс е фиксиран: \$1 = 1 лев
Обмениният курс на черно е: \$1 = 2 лева (накъвто е бил през 60-те и 70-те).

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играта, както и през социализма, е да сбъднете мечтата си и да си купите нещо вносно, например: комплект дънки, дънково яке и кецове, електроника за дома или вносни парфюми и козметика от

Кореком. За да стане това и да завършите играта, трябва да съберете ЧЕТУРИ КАРТИ ДОЛАРИ, карта КОРЕКОМ и карта, с която имате право да пазарувате във валута, като МАГАЗИНЕРНАТА, СТУДЕНТА, КОЛЕГАТА или най-добре - карта РАЗРЕШЕНИЕ. Всеки играч може да държи в ръка само по една карта КОРЕКОМ и една карта РАЗРЕШЕНИЕ. Имайте предвид, че ако държите и КОРЕКОМ и РАЗРЕШЕНИЕ, това доста ограничава стратегията, защото имате право да държите най-много три милави карти.

КРАЙ НА ИГРАТА

Когато играч сбъдне мечтата си и завърши играта, остава картите си в ИЗИГРАНИ (ако има карта РАЗРЕШЕНИЕ, тя отива в РАЗРЕШЕНИЯ), а останалите играчи продължават.



ПРИМЕР:

Играят двама играчи - Иван и Гергана. Играта е по-кратка, защото са само двама и протича в 5 рунда:

1. Всеки тегли по три карти от милавото тесте. Иван има СТУДЕНТА, ДАКЕЛА и СЕРВИТЬОРКАТА, а Гергана - КОРЕКОМ, КЛАПЕТО и КРАДЕЦА. Първа започва Гергана която тегли карта ЛЕВОВЕ заплаща, след което тегли най-горната милава карта. Пада ѝ се ЧЕЙНЧАДЖИЯТА, тъй като карта КРАДЕЦА в ръката ѝ трябва да се изиграе веднага, тя я играе, като я поставя в ИЗИГРАНИ, но няма долари и не губи нищо. Втори е Иван, който също тегли карта ЛЕВОВЕ и му се пада карта САГУНЕРНАТА (отнема две карти ЛЕВОВЕ). Решава да я играе веднага, защото има само една карта ЛЕВОВЕ и в случая не губи нищо.
2. Наред отново е Гергана, която взима карта ЛЕВОВЕ заплаща и изтегля карта АГЕНТА. Тази карта трябва да се изиграе веднага и тя я играе, но тъй като все още няма долари, не губи нищо. Иван взима карта ЛЕВОВЕ заплаща и изтегля карта КОЗАТА, играе я веднага и също не губи нищо.
3. Гергана получава заплаща, изтегля карта ТОТОТО, играе я веднага и печели 3 карти ЛЕВОВЕ. Иван получава заплаща, а после изтегля ЧЕЙНЧАДЖИЯТА, но тъй като вече има по-добра обменяща карта, СЕРВИТЬОРКАТА, решава да играе нея и обменя 2 карти ЛЕВОВЕ за 2 карти ДОЛАРИ.
4. Гергана получава заплаща и изтегля ЧУЖДЕНЦИТЕ. Решава да я играе и да обмени карта ЛЕВОВЕ за карта ДОЛАРИ. Иван получава заплаща и изтегля БАНКЕРА. Той решава да я играе веднага и за две карти ЛЕВОВЕ си купува РАЗРЕШЕНИЕ - ценна карта, защото вече не могат да му конфискуват доларите! Тъй като милавите карти в ръката му стават четири, той играе веднага още една - ЧЕЙНЧАДЖИЯТА, но без да обменя, защото няма ЛЕВОВЕ.
5. Гергана получава заплаща и изтегля карта КОЛЕГАТА. Тя вижда, че има 7 карти ЛЕВОВЕ и решава да играе ЧЕЙНЧАДЖИЯТА и да обмени в от тях по курса на черно - 2 лева за 1 долар. Получава 3 карти ДОЛАРИ, печелейки играта с общо 4 карти ДОЛАРИ, КОРЕКОМ, КОЛЕГАТА и една карта ЛЕВОВЕ почерпка.

ВАЖНО!

1. Примерна ръка за спечелване на игра. Ако сте събрали тези карти и сте на ход, печелите веднага. Няма нужда да теглите милава карта. Честито, другари! Какво си купите от Корекома?

2. Играта е балансирана за четирима или повече играчи. Ако играят по-малко, броят на картите се променя, за да се запази балансът.

ПРИ ПО-МАЛКО ОТ ЧЕТИРИМА ИГРАЧИ ИЗВАДЕТЕ:

- ЧУЖДЕНЦИТЕ - 1
- СЕРВИТЬОРКАТА - 1
- СХЕМАТА - 1
- КРАДЕЦА - 1
- КОМУНОЦИСТАЧА - 1
- ВРЪЗКАРЯ - 1
- КОРЕКОМ - при двама играчи извадете 2
- РАЗРЕШЕНИЕ - при двама играчи извадете 1
- ЧЕЙНЧАДЖИЯТА - при двама играчи извадете 2, при трима - 1

3. Когато вземете РАЗРЕШЕНИЕ или играете СТАРШУНАТА и милавите карти в ръката ви станат четири, трябва да изиграете още една от тях веднага (тоест, по изключение играете две карти в рамките на един ход). А ако останете с по-малко от три карти, например, загубите РАЗРЕШЕНИЕ или играете КОМУНОЦИСТАЧА или ВРЪЗКАРЯ, следващия път когато сте на ход, по изключение, теглите повече от една карта.




4. Ако изтеглите карта КЛАПЕТО или СЕСТРАТА, които изискват да похарчите долари, това може да стане само ако притежавате ДОЛАРИ, карта КОРЕКОМ и РАЗРЕШЕНИЕ (или картите, които го заместват - ПРОДАВАЧКАТА, СТУДЕНТА, КОЛЕГАТА). В противен случай, с карти КЛАПЕТО или СЕСТРАТА трябва да похарчите левове. Ако и левове нямате, може да играете въпреки това и минаватеgratis.

5. Ако изтеглите карти САГУНЕРКАТА, КОНЦЕРТА или НОВА ГОДИНА, които изискват да похарчите левове, но нямате достатъчно, може да ги играете въпреки това. Минаватеgratis!

6. Ако изтеглите карта КРАДЕЦА, това означава, че губите всичките карти ДОЛАРИ (ДОРИ И ДА ИМАТЕ РАЗРЕШЕНИЕ). Изиграйте тази карта веднага. Може да се спасите само с карта КОМУНОЦИСТАЧА (неутрализира) или ВРЪЗКАРЯ (отклонява към друг играч).

7. Ако картите в милавото тесте свършат, изиграните карти се разбъркват добре, обръщат се с лице надолу и се използват отново. Карта ГАСТЕРБАЙТЕРА отново се поставя най-отдолу в местето.

8. Когато играч пропуска ред, може да сложи пред себе си талисман, монета или друго, с което да отбележи това, за да няма обръкване.  Благодарим ви от все сърце, че избрахте нашата българска игра!

Не губете повече време с правилата - научете ги изрейки. Приятна игра другари, и бъдете спортистмани!

